

Spontane igre djece predškolske dobi

Babić, Mateja

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:943403>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-10**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

**MATEJA BABIĆ
DIPLOMSKI RAD**

SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Zagreb, rujan 2022.

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

DIPLOMSKI RAD

KANDIDAT: Mateja Babić

TEMA DIPLOMSKOG RADA: Spontane igre djece predškolske dobi

MENTOR: prof. dr. sc. Ivan Prskalo

Zagreb, rujan 2022.

Sadržaj

SAŽETAK	1
SUMMARY	2
1. UVOD	3
2. IGRA	4
2.1. <i>Važnost igre u razvoju djeteta</i>	4
2.1.1. <i>Igra i tjelesni razvoj</i>	4
2.1.2. <i>Igra i kognitivni razvoj</i>	5
2.1.3. <i>Igra i emocionalni razvoj</i>	5
2.1.4. <i>Igra i socijalni razvoj</i>	6
2.2. <i>Vrste igara za djecu predškolske dobi</i>	6
3. SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI	7
3.1. <i>Spontane igre u kineziološkoj aktivnosti</i>	8
3.1.1. <i>Elementarne igre</i>	8
3.1.2. <i>Štafetne igre</i>	9
3.1.3. <i>Slobodno poigravanje i vođenje lopte</i>	9
3.1.4. <i>Igre u vodi</i>	9
3.1.5. <i>Igre na snijegu</i>	10
4. IGRA I JEZIČNO-GOVORNI RAZVOJ	10
4.1. <i>Igre kojima se potiče i razvija djetetova sposobnost slušanja</i>	11
4.2. <i>Igre koje potiču i razvijaju djetetove govorne sposobnosti</i>	11
4.3. <i>Igre koje potiču djetetovu vještinu čitanja</i>	12
4.4. <i>Igre koje potiču djetetovu vještinu pisanja</i>	12
5. MOTORIČKI RAZVOJ DJECE PREDŠKOLSKE DOBI	13
5.1. <i>Motoričke karakteristike djece predškolske dobi</i>	14
5.2. <i>Povezanost tjelesnog vježbanja i kognitivnog razvoja</i>	16
6. DJEČJE IGRALIŠTE – MJESTO SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI ..	17
6.1. <i>Igre na otvorenom</i>	18
7. UTJECAJ ODGOJITELJA NA SPONTANOST DJEČJE IGRE	19
8. DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA	20
8.1. <i>Djetetova percepcija igre</i>	20
8.2. <i>Stavovi i uloga odgojitelja u simboličkoj igri djece predškolske dobi</i>	21
9. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA	23
9.1. <i>Cilj istraživanja</i>	23
9.2. <i>Uzorak ispitanika</i>	23

9.3. <i>Mjerni instrument</i>	23
9.4. <i>Rezultati i rasprava</i>	24
ZAKLJUČAK	35
LITERATURA	37
PRILOG	38
Izjava o samostalnoj izradi rada	44

SAŽETAK

Igra je bit dječjeg odrastanja. Dijete kroz igru uživa, razvija se i zabavlja. Igra proizlazi iz unutrašnje djetetove potrebe, a u ovom radu prikazana je važnost dječje igre u tjelesnom, spoznajnom, emocionalnom i socijalnom razvojnom području. Kroz igru dijete uči i zadovoljava glavnu potrebu, a to je potreba za kretanjem. Opisane su vrste igara za djecu s obzirom na spoznajnu i socijalnu razinu. Spontanost dječje igre je uvijek slobodna i bez pravila, a početak simboličke igre smatra se oko druge godine života kada dijete na maštovit način transformira značenje nekog objekta koji postaje zamjena za realni objekt.

Spontane igre su prisutne u kineziološkim aktivnostima te su navedene osnovne vrste spontanih igara koje služe kao kineziološki sadržaj za djecu starije dobi. U ranom učenju jezika i govora, igra se pokazala kao dobra metoda za učenje jezičnog sadržaja. Kroz rad su prikazane poticajne igre u kojima djeca razvijaju sposobnosti slušanja, govorenja, čitanja i pisanja. Igra je prisutna u tjelesnom vježbanju i tjelesnim aktivnostima, a pokazalo se da motoričke aktivnosti pridonose učenju i školskom uspjehu. Dječja igrališta još su uvijek najpovoljnija mjesta za kretanje te se kroz igru motorički razvoj djece događa prirodno u obogaćenom i poticajnom okruženju, a u radu se mogu pronaći igre koje djeca mogu igrati na otvorenome.

U radu je prikazano anketno istraživanje kojim se željelo ispitati utjecaj odgojitelja na spontanost dječje igre. Nekada se inzistiralo na prevelikom utjecaju na dječju igru, a danas se više potiče dječja sloboda i spontanost i ne uplitanje od strane odgojitelja. Uloga odgojitelja u simboličkoj igri djece ovisi o konkretnoj situaciji, a kvaliteta igre o odnosu odgojitelj-dijete. U istraživanju je sudjelovalo 108 odgojitelja, a metodom odabira slaganja i ne slaganja s određenim tvrdnjama o dječjoj igri, odgojitelji su iznijeli svoja mišljenja. Anketno ispitivanje završava određivanjem vlastite uloge odgojitelja u spontanoj igri djece predškolske dobi.

Ključne riječi: dijete, igra, spontana igra, odgajatelj, uloga odgajatelja, motorički razvoj

SUMMARY

The game is a bit of a child's growing up. A child enjoys, develops and has fun through play. Play arises from the child's inner needs, and this paper shows the importance of children's games in the physical, cognitive, emotional and social development areas. Through play, the child learns and satisfies the main need, which is the need to move. The types of games for children are described with regard to the cognitive and social level. The spontaneity of children's play is always spontaneous, without rules and free, and the beginning of symbolic play is considered around the second year of life, when the child imaginatively transforms the meaning of an object that becomes a substitute for a real object.

Spontaneous games are present in kinesiology activities, and the basic types of spontaneous games that serve as kinesiology content for older children are listed. In early language and speech learning, play has proven to be a good method for learning language content. The work presents stimulating games in which children develop listening, speaking, reading and writing skills. The game is present in physical exercise and physical activities, and motor activities have been shown to contribute to learning and school success. Children's playgrounds are still the most favorable places for movement, and through play the motor development of children occurs naturally in an enriched and stimulating environment, and in the work you can find games that children can play outdoors.

The paper presents a survey which aimed to examine the influence of educators on the spontaneity of children's games. In the past, there was an insistence on too much influence on children's play, but today children's freedom and spontaneity and non-interference by educators are more encouraged. The role of the teacher in the children's symbolic game depends on the specific situation, and the quality of the game depends on the relationship between the teacher and the child. 108 educators participated in the research, and the educators expressed their opinions using the method of selecting agreement and disagreement with certain statements about children's play. The survey ends with determining the educator's own role in the spontaneous play of preschool children.

Key words: child, play, spontaneous play, educator, educator's role, motor development

1. UVOD

Igra je bit i potreba dječjeg odrastanja, a igra i djetinjstvo su dva podudarna međusobno uvjetovana pojma navodi Došen Dobud (2016). Još krajem 19. stoljeća njemački filozof, psiholog i estetičar Karl Groos (1898) stvorio je svestranu teoriju igre prema kojoj igra izvire iz prirodnih nagona te se spominje igra kao značajan činitelj prirodne selekcije jer se igrom uvijek bavaju sposobnosti i umijeća i kao takva je važna za životni opstanak. Prema Groosu (1898), igra ima višestruko biološko značenje jer izoštrava inteligenciju, a psihološki predstavlja užitek u samoj aktivnosti. Cvijić (1895) ističe kako prema osnivaču prvih dječjih vrtića, Friedrichu Frobelu, igra je najbistriji proizvod čovjeka u djetinjem dobu.

Dijete uživa u igri, zabavlja se i razvija. Igra je ogledalo onoga što je djetetu važno jer dijete u igru unosi vlastite interpretacije onoga što doživljava i osjeća, stoga mu je nužan prostor za igru, druga djeca i odrasli, smatra Klarin (2017). Ista autorica navodi da je značaj igre za cjelokupni razvoj djeteta neupitan, osobito socijalni razvoj jer igra uključuje socijalne intervencije s vršnjacima, stvara se kreativnost i imaginacija kojom djeca obogaćuju igru.

Za Rajić i Petrović-Soćo (2015) igra je fenomen djetinjstva i obilježava dječju kulturu. Šego (2009) ističe definiciju igre kao "slobodnu djelatnost duha i tijela bez koristi, cilja i svrhe, rasterećenje od svih svrha i razbibriga." Igra ima svoja pravila i nije samo iluzija. Pravila određuju igru i ona su važna. Igra ima svoju ozbiljnost te je nužno poštivanje njezinih pravila, smatra Šego (2009). Rajić i Petrović-Soćo (2015) igru nazivaju dječjom praksom i slobodnim djelovanjem koje je izvan običnog, realnog života. Igra može potpuno zaokupiti igrača jer uz igru nema nikakvog materijalnog dobitka već samo užitek jer je igra sama sebi svrha. Iste autorice igru opisuju kao vrlo složenu, multifunkcionalnu, spontanu i samo motivirajuću aktivnost koja proizlazi iz unutrašnje djetetove potrebe i kao takva najviše odgovara naravi i zakonitostima njegova razvoja.

2. IGRA

2.1. *Važnost igre u razvoju djeteta*

Kako se mijenja i razvija ljudsko društvo, tako se iz naraštaja u naraštaj mijenja način igranja kao što se mijenjaju djetinjstvo i dijete. Osnovna obilježja igre, koje navodi autorica Došen Dobud (2016) su: unutrašnja motivacija, fleksibilnost, povezanost igre s pozitivnim emocijama i usmjerenost na proces, a ne na sam produkt. Ista autorica ističe da igra dovodi do unutarnjih i vanjskih promjena djeteta jer dijete u igri postaje subjektivno jačim, sposobnijim i društveno razvijenijim, a mijenja ga i u njegovim tjelesnim, spoznajnim i emocionalnim sposobnostima.

Iako se igra odvija u realnom vremenu i svijetu, ona odlazi u nestvarni prostor dječje mašte. Za dijete igra je uvijek spontana, radosna i ugodna. Kroz igru dijete rješava probleme, uči jezik, govor, stvara nove ideje. U igri se mogu vidjeti i emocionalni problemi, najčešće u simboličkoj igri na primjer: „mama i tata i beba.“ Igra za dijete znači suradnju s drugima, odraslima, djecom, vršnjacima, pomaže mu da se snalazi u različitim situacijama te razvija ono najvažnije, a to je govor i komunikaciju smatra Šego (2009).

Rajić i Petrović-Soćo (2015) napominju da dijete u igru ulazi dragovoljno jer se, igrajući se, osjeća zaštićeno i ugodno pa je rado samo potiče i organizira. Igra u sebi nosi kreativnu energiju i omogućuje cjelovit razvoj djeteta. Igra djeluje na buđenje novih čuvstava, izaziva u djetetu radost, budi njegovu radoznalost i potiče ga da istražuje svoju okolinu i postupno ovladava njome. U igri dijete zadovoljava svoju potrebu za druženjem i ostvaruje pravo na sudjelovanje s drugima.

2.1.1. *Igra i tjelesni razvoj*

Dinamičnost igre i pokreti povoljno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta jer dijete usavršava tjelesnu snagu i motoriku. Kroz igru dijete razvija sve motoričke sposobnosti, grubu i finu motoriku, spretnost, koordinaciju oka i ruke, koordinaciju prstiju, očiju i ruku, pravilno držanje i tjelesno zdravlje. Razvoj motoričkih sposobnosti kreće od jednostavnijih motoričkih obrazaca u prve tri godine života. S vremenom one postaju složenije i dinamičnije. Dijete u dobi od dvije do tri godine usavršava hod koji se postupno transformira u trčanje. Uskoro može skakati na obje noge ili poskakivati na jednoj nozi. U petoj i šestoj godini koordinacije gornjeg i donjeg

dijela tijela su sve bolja, te dijete može hvatati i bacati loptu te može upravljati triciklom. U razvoju fine motorike uočava se napredak, jer dvogodišnje i trogodišnje dijete može skidati jednostavne dijelove odjeće, pravilno koristiti žlicu, služi se škarama i upotrebljava olovku za crtanje. Kroz igru i pokret dijete zadovoljava važnu potrebu, a to je potreba za kretanjem zaključuje Klarin (2017).

2.1.2. Igra i kognitivni razvoj

Klarin (2017) navodi da igra pomaže stvoriti dobar temelj za daljnje učenje, jer se kroz igru jača samopoštovanje i međuljudski odnosi. U ranom djetinjstvu dijete vidi razliku između onoga što vidi i značenja. Tako npr. dijete u igri koristi komad drveta koji mu predstavlja lutku. Dijete tako kreira strukturno značenje u kojem značenje riječi određuje djetetovo ponašanje. Ista autorica navodi da igre pretvaranja pozitivno utječu na čitanje, socijalne vještine i kreativnost kod djece. Nadalje, igrajući se dijete uči jezik, uči nove riječi, sluša drugu djecu i odrasle. Klarin (2017) je istaknula da su djeca koja se češće igraju sociodramske igre, kreativnija u odnosu na djecu koja manje vremena provode u takvim igrama.

2.1.3. Igra i emocionalni razvoj

Kroz igru dijete razvija svoje socio-emocionalne sposobnosti: društvenost, empatiju, solidarnost, odnos prema vršnjacima i odraslima, poštivanje pravila i samostalnost.

Igrom dijete stvara iskustvo socijalnog ponašanja i surađivanja s djecom i odraslima. Do navršene prve godine života dijete razvija osjećaj povjerenja, počinje otkrivati značajke svojega temperamenta, pokazuje pozitivne emocije u odnosu na ljude, ali se ljuti i plače kod odvajanja od majke. Od prve do treće godine, javlja se faza razvoja „Ja“ gdje se javlja otpor kroz „Ne“, „Neću“ i „Moje.“ Emocije su promjenjive i kratkotrajne te dijete može reagirati bijesom i inzistiranjem na samostalnosti. Od četvrte do pete godine javljaju se prve simpatije i sviđanje, sram, ponos, ali je sposobnost kontrole emocija sve veća. Od šeste do sedme godine prepoznaju se emocije kao što su ljubav, sreća i bijes. Klarin (2017) ističe da kroz simboličku igru dijete uvježbava različite uloge i uči izražavati emocije na prikladan način i rješavati konflikte.

2.1.4. Igra i socijalni razvoj

Socijalizacija je proces tijekom kojeg društvo oblikuje djetetova uvjerenja, očekivanja i ponašanja te Vasta i sur. (2005) zaključuju kako se putem socijalizacije dijete uči funkcioniranju u socijalnom kontekstu. Djeca predškolske dobi imaju naglašenu potrebu za druženjem, a prvi pravi socijalni odnosi vidljivi su kod djece od treće godine života. Tek polaskom u školu odnosi s vršnjacima poprimaju pravi značaj. Dijete je tek u školskoj dobi spremno na suradnju i rješavanje konflikata, a odnos u skupini važan je u predškolskom i ranom školskom razdoblju. Djetetu je važan status u skupini, uspoređuje se s drugom djecom, a odbačena djeca češće pokazuju neadekvatne oblike ponašanja poput usamljenosti i agresije. Interakcija u dječjoj igri je pokazala da stupanj uživanja i zadovoljstva koje dijete ostvaruje u igri sa prijateljem ovisi potpuno o stupnju ostvarene suradnje. Prema Klarin (2017), dječja suradnička igra je igra bez konflikta, odraz mirnog druženja, zajedništvo koje omogućuje zabavu i solidarnost.

2.2. Vrste igara za djecu predškolske dobi

Igru možemo podijeliti na tri vrste: funkcionalnu, simboličku i igru s pravilima. Autorica Aladrović Slovaček (2010) objašnjava kako je funkcionalna igra, igra u kojoj dijete ovladava određenom motorikom, npr. bacanjem lopte. Simboličku igru opisuje ulogama u kojima se djevojčice igraju lutkama i na taj se način pripremaju za buduću ulogu majke. Primjer za igru s pravilima je igra „Čovječe, ne ljuti se“. Raznim kombinacijama ovih igara, može se razviti dobra podloga i motivacija za razvoj govorno-jezičnih kompetencija kod djece predškolske dobi.

U suvremeno doba na igru se promatra s obzirom na spoznajnu i socijalnu razinu. Naveden je shematski prikaz vrsta igara prema Vasta i sur. (2005):

Tablica 1. Vrste Igre s obzirom na spoznajnu razinu

Vrsta igre	Opis igre
Funkcionalna	Jednostavni mišićni pokreti koji se ponavljaju s predmetima ili bez njih.
Konstruktivna	Baratanje predmetima s namjerom da se nešto od njih stvori.
Igra pretvaranja	Upotreba predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što oni inače nisu.
Igre s pravilima	Igranje igara u skladu s unaprijed poznatim pravilima i ograničenjima.

Tablica 2. Vrste igre s obzirom na socijalnu razinu

Vrsta igre	Opis igre
Promatranje	Gledanje drugih kako se igraju bez uključivanja drugih u igru.
Samostalna	Samostalno i nezavisno igranje bez pokušaja približavanja drugoj djeci.
Usporedna	Igranje pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali bez pravog druženja ili suradnje.
Povezujuća	Igranje s drugom djecom nečeg svima bliskog, ali bez podjele rada ili podređenosti nekom općem grupnom cilju.
Suradnička	Igranje u grupi koja je stvorena radi obavljanja neke aktivnosti ili postizanja nekog cilja, gdje su postupci pojedinih članova usklađeni radi ostvarenja zajedničkog cilja.

3. SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Dječja igra je spontana no odrastanjem odrasli smanjuju tu spontanost. Igra je kod odraslih puna pravila, suzdržanosti, određena prostorom i vremenom, dok su djeca u igri spontana, bezbrižna i slobodna. Dok kod odraslih prevladava organiziranost u zabavi, kod djece pronalazimo potpunu slobodu. Kao važna obilježja dječje igre treba istaknuti osjećaj radosti i zadovoljstva onome koji se igra. Djeca se igraju radi igre same, dok se odrasli zabavljaju, ispunjavaju slobodno vrijeme, odmaraju ili opuštaju. Međutim, i djeca i odrasli u igri traže neko

zadovoljstvo jer je igra ponavljajuća aktivnost i svaki put kreće od slobodne volje i dogovaranja pravila. U igru se uvijek ulazi slobodno i zainteresirano iznosi Zagorac (2006).

Autorica Badurina (2014) navodi da se u pedagoško psihološkoj literaturi početak simboličke igre kod djeteta rane predškolske dobi smatra oko druge godine. Dijete započinje na maštovit način transformirati objekte jer jedan objekt postaje zamjena za realni objekt. Dijete u igri preuzima uloge, daje glas raznim lutkama i objektima ili plišanim životinjama te osmišljava prostor i određuje scenografiju.

3.1. Spontane igre u kineziološkoj aktivnosti

Kineziološka aktivnost se može provoditi kroz igru. Pejčić i Trajkovski (2018) donose primjere igara koji služe kao kineziološki sadržaj koji se provodi s djecom u prvom razredu, uzrasta 6 ili 7 godina života. Igre se dijele na elementarne igre, štafetne igre, slobodno poigravanje i vođenje lopte, slobodna igra sa smanjenim brojem igrača u označenom prostoru (3:3, 4:4), igre u vodi (zbog navikavanja na vodu) i igre na snijegu (s hodanjem, trčanjem, hvatanjem, gađanjem).

3.1.1. Elementarne igre

Traženje svoje kuće: na tlu nacrtamo onoliko krugova koliko ima učenika. Učenici trče po vježbalištu i na znak učitelja moraju što brže sjesti u jedan krug.

Ribarova mreža: jedan je učenik ribar, a ostali su ribe. zadatak je ribara uhvatiti sve ribe. riba koju ribar dotakne nastavlja loviti druge ribe držeći se za ruke s ribarom. igrač koji ostane zadnji postaje ribar.

Okameni se: učenici trče po određenom prostoru. jedan od učenika ih lovi „čarobnom palicom“. koga dotakne, taj se okameni. Nakon isteka vremena koje je unaprijed određeno (20-30 s), učitelj prekida igru i prebroji okamenjene. Tada se odredi drugi učenik koji hvata. Na kraju, učitelj proglasi koji je igrač uhvatio (okamenio) najviše igrača.

Glava hvata rep: djeca su u koloni i drže se rukama oko struka. posljednji u koloni je „rep“, a prvi u koloni je „glava“. igra se na način da „glava“ hvata „rep“, te kad ga ulovi, prvi sljedeći postaje „glava“, odnosno „rep“.

Mačka i miš: igrači sjednu u krug srednje veličine. Mogu i stajati, čučati, žmiriti, ovisno o varijanti koju odaberemo. Jedan igrač kruži izvan kruga oko igrača i on je mačka. Tada svi igrači pjevaju pjesmicu: „ide maca oko tebe, pazi da te ne ogrebe, čuvaj mijo rep, da ne budeš slijep, ako budeš slijep otpast će ti rep.“ Dijete dok kruži oko djece uz pjesmicu, u bilo kojem trenutku može dodirnuti igrača koji sjedi i tada igrač počinje bježati u drugu stranu kruga. Taj igrač se naziva miš i mora otrčati krug i sjesti ponovno na svoje mjesto. Ukoliko ga igrač koji ga lovi uhvati, ne smije se vratiti na svoje mjesto nego on postaje lovac. Ako stigne na mjesto, lovac ponovno traži svoju lovinu i lovi je.

3.1.2. Štafetne igre

Primjer štafetne igre je da učenici imaju u ruci vijače i podijeljeni su u dvije kolone koje se nalaze iza crte, trče do klupice i prekorače je. Zatim trče do sanduka, stavljajući vijaču u sanduk, provlače se kroz okvir švedskog sanduka, trče do kraja dvorane, dotaknu zid i vraćaju se do svog suigrača. pobjednik je ona kolona koja prva izvrši zadatak.

Drugi primjer štafetne igre je da su učenici podijeljeni u tri kolone. Prvi u koloni trče do zida noseći u ruci loptu. Kod zida se okrenu, loptu zakotrljaju sljedećim učenicima u koloni te se trkom vrte na začelje kolone.

3.1.3. Slobodno poigravanje i vođenje lopte

Poigravanje loptom lijevom i desnom rukom lupkajući je o tlo u osnovnom rukometnom stavu te, na dogovoreni znak, bacanje lopte u vis, okretanje za 180 stupnjeva i vođenje lopte (pet ponavljanja u desnu i pet ponavljanja u lijevu stranu).

3.1.4. Igre u vodi

Učenici na znak „sad“ zarone, izdahnu potpuno zrak iz pluća, odbiju se od tla te skoče opruženi u vis, udahnu zrak i ponovno zarone pod vodu. to ponove nekoliko puta.

Učenici su podijeljeni u parove, a voda im doseže do pojasa. Jedan učenik raširi noge, a drugi nastoji zaroniti kroz noge svog suigrača. U ovoj igri učenici mijenjaju uloge.

3.1.5. Igre na snijegu

Učenici su podijeljeni u dvije skupine. Zadatak je napraviti snjegovića koji mora biti visine učenika. Pobjeđuje skupina koja ga prva napravi.

Učenici su podijeljeni u tri vrste. Učitelj ih razbroji i na njegov znak svi gađaju grudom određenu figuru na ogradi ili zidu.

4. IGRA I JEZIČNO-GOVORNI RAZVOJ

Igra je spontana, prirodna i svakodnevna rutina svakog djeteta. Kroz igru dijete uči, sazrijeva i raste. Igra koja je poticana i obogaćena motivirajućim sadržajima od strane odrasle osobe, na dijete utječe uvijek pozitivno i daje dobre rezultate u razvijanju jezično-govornih kompetencija.

Djeca koja su izložena jeziku visoke kvalitete imaju mnogo veću priliku da postignu visoki stupanj intelektualnog razvoja. Od svih razvojnih čimbenika, jezična iskustva su najviše povezana s dječjim uspjehom u školi smatra Goldberg (2003). Ista autorica ističe da su današnji roditelji prezaposleni da bi se kvalitetno razgovarali i posvetili usavršavanju jezika i govora kod djeteta. Također, istaknula je i problem što u vrtićkim skupinama boravi preveliki broj djece te se odgojitelji koji borave dulje vrijeme s djecom, ne mogu pružiti svakome prikladnu i nužnu jezičnu stimulaciju.

U ranome učenju jezika i govora, igra se pokazala kao dobra metoda za učenje jezičnih sadržaja. S time više što je igra čovjekova prirodna aktivnost, tako je i igra jezikom prirodan način usvajanja i razvijanja govora i jezika kod djece predškolske dobi. Autorica Aladrović Slovaček (2010) ističe da igra ima važnu ulogu u odrastanju jer pomaže djeci u procesu socijalizacije i stvaranju prijateljskih odnosa. Djeca kroz igru najbolje uče i usvajaju nove ideje, znanja, pojmove, slike. Također, kroz igru djeca najbolje usvajaju i razvijaju svoje govorne i jezične kompetencije. Najbolji način usvajanja jezika i govora za djecu je onaj koji se izvodi prirodno oponašajući odrasle iz svoje okoline. Djeca oponašaju svoje roditelje, odgajatelje, prijatelje. Načinom oponašanja, djeca postaju svjesna dobrog govorenja, pisanja ili slušanja ističe autorica Aladrović Slovaček (2010). Šego (2009) napominje da na djetetov jezično-govorni razvoj utječu urođene sposobnosti, okolina i djetetova samoaktivnost. Obitelj kao najprirodnija djetetova sredina ima značajnu ulogu u razvoju njegova govora, a djetetu treba dati prigodu da govori. Ono mora imati osjećaj slobode izražavanja te uvijek dobiti povratnu informaciju o

svojim jezično-govornim pokušajima. Suvremena pedagogija, razvojna psihologija i druge znanosti ističu važnost igre u razvoju ličnosti tijekom odgoja i obrazovanja. Igra je slobodna i zabavna, omogućuje učenje, spoznaju i rješavanje problema, pomaže razvoju motorike, pruža osjećaj radosti i zadovoljstva. Bitna je za razvoj djeteta od rođenja do polaska u školu (a i poslije).

Aktivnosti za razvoj učenja slušanja, govorenja, čitanja i pisanja trebaju se promicati na svakodnevnoj bazi od strane roditelja i odgojitelja u obrazovnim ustanovama. Poticanjem na igre u kojima djeca prepoznaju slova, znakove, zvukove, jezik, zapravo se potiče jezično-govorni razvoj smatra autorica Šego (2009).

4.1. Igre kojima se potiče i razvija djetetova sposobnost slušanja

Šego (2009) je istaknula igre kojima se potiče i razvija djetetova sposobnost slušanja. Za kvalitetno usvajanje govornoga umijeća važan je daljnji razvoj vještine slušanja. Od mnogih opisanih igara za poticanje razvoja sposobnosti slušanja, izdvojila bih igru zvečkom koju je opisala Šego (2009): odrasla osoba stavi zvečku ispred djeteta (u dobi od rođenja do tri mjeseca) i nježno je zatrese, pjevajući sljedeće riječi (npr. na melodiju dječje pjesme Svako jutro jedno jaje): Zvec, zvec, tres, tres, I-A-I-A-O, Zvec, zvec, tres, tres, I-A-I-A-O. Kad je odrasla osoba sigurna da dijete gleda zvečku, polako je miče na jednu stranu i pjeva pjesmicu ispočetka te nastavlja micati zvečku u raznim smjerovima, pri čemu pazi miče li dijete glavicu u smjeru zvuka. Djetetu se može zvečka staviti u ruku i ponoviti pjesmica.

4.2. Igre koje potiču i razvijaju djetetove govorne sposobnosti

Prije nego što izgovori svoju prvu riječ, dijete treba svladati vještinu izgovora glasova i slogova. Pritom se služi oponašanjem, ali je od velike važnosti i poticaj okoline. Šego (2009) napominje da djeca s kojom se malo razgovara, mogu imati problema u svladavanju govora te je najbolji učitelj govora primjerena govorna okolina. Igre poticanja izgovora glasova i slogova usko su povezane s igrama koje potiču slušanje te s onima za razvoj motorike. Za stimuliranje govornih sposobnosti važna je rana djetetova izloženost glazbi, govoru i razgovoru smatra Šego (2009). Primjer za razvoj govorne sposobnosti autorica Šego vidi u igri otkrivanja knjige djetetu u dobi između devet i dvanaest mjeseci. Treba započeti svakodnevno čitati knjige. Dijete zanima oblik knjige, okretanje stranica, držanje i dodirivanje knjige, slike. Zato mu treba pokazivati slike u

slikovnici i reći tko/što je na njima. Kad mu se nekoliko puta pokaže ista slika, dijete će naučiti naziv predmeta ili ime osobe na slici. Istu knjigu djetetu treba ponovno čitati. Također mu se mora dopustiti da drži i ispusti knjigu te okreće njezine stranice. Takvi su postupci podloga za dobar govor i čitanje.

4.3. Igre koje potiču djetetovu vještinu čitanja

Poticažno ozračje je važno za usvajanje predčitačkih vještina, a ono se mora odvijati na prirodan način. Odrasla osoba vodi i usmjerava dijete i potiče stvaranje ljubavi prema čitanju. Kao poticaj za čitanje, važno je okružiti dijete knjigama, slikovnicama, riječima, plakatima. Da bi dijete postalo dobar čitatelj, važno je i čitanje naglas te slušati govor odraslih napominje Šego (2009). Čitanje je prirodan dio života, jednom kada naučimo čitati, tu radnju spontano radimo. Djetetu je potrebno uvesti čitanje od ranih godina, jer kao što izlaganje usmenoj riječi vodi prema razvoju govora, tako izlaganje pisanoj riječi vodi prema čitanju iznosi Goldberg (2003).

Primjer igre za razvoj vještine čitanja koju je opisala Goldberg (2003) zove se igra imenovanja. Svrha igre je poučiti dijete čitanju riječi kojima imenujemo predmete. Poklapanje imenica sa stvarnim predmetima obično jako privlači malu djecu. Igru imenovanja igrate tako da od kataloških kartica 7x10 cm napravite komplet kartica s riječima koje odgovaraju predmetima u vašoj dnevnoj ili spavaćoj sobi. Prijedlog su: stol, svjetiljka, stolica, kauč, tepih, jastuk, televizor i krevet. Kartice se uzimaju naizmjenice i stavljaju na odgovarajući predmet, a zatim se vraćaju na hrpu. Druga varijanta je rasporediti kartice po sobi na krivim mjestima te ih premještati na ispravne predmete.

4.4. Igre koje potiču djetetovu vještinu pisanja

Nakon što je dijete svladalo osnove govora, počinje usvajati pismo. Istraživanjem slikovnica postavljeni su temelji za usvajanje umijeća pisanja (dijete je naučilo kako okretati stranice, uočava razlike između slika i slova itd.). Začeci pisanja uočavaju se među zavijucima na dječjim crtežima; poslije će ti zavijuci postati slova. U predškolskoj je dobi veoma važno naučiti kontrolirati olovku. Da bi dijete naučilo pisati, potrebno je potaknuti razvoj fine motorike donosi Šego (2009). Vještine pisanja razvijaju se u kombinaciji s vježbom fine motorike, a koordinacija oko-ruka je važan dio procesa pisanja te mnoge igre za razvoj pisanja uključuju zadatke preslikavanja, napominje Goldberg (2003). Ista autorica donosi nekoliko igara

namijenjenih napredovanju u vještinama crtanja i pisanja, a jedna od njih je igra Preslikaj i oboji likove.

Igra preslikaj i oboji likove ima za svrhu poučiti dijete preslikati jednostavan lik i popunjavati površine crtama. Preslikavanje i bojanje crtama jednako su važne vještine povezane s procesom crtanja. Kada dijete ovlada jednostavnim likovima, može raditi vježbu sa složenijima likovima. Igra se na način da se podijeli list papira A4 formata na četiri dijela. U dvjema gornjim sekcijama se nacrtaju likovi te djetetu kažemo da likove oboji i preslika u dvije donje sekcije. Potrebno je naglasiti da se oboji cijela površina lika kako bi se uvježbala fina motorika držeći bojjicu u ruci.

5. MOTORIČKI RAZVOJ DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Još dok je dijete dojenče podiže glavu i prsa dok leži na trbuhu. Tu počinje razvoj opće motorike. Prema Goldberg (2003), postoji određeni redoslijed razvoja opće motorike pa tako npr. stupanj razvoja motorike može biti učenje vožnje bicikla s dva kotača ili učenje klizanja.

Goldberg (2003) spominje 2 vrste mišićnih pokreta: opća motorika i fina motorika. Također, navodi se i razvijanje usklađenosti prema središnjoj osi tijela kao važan aspekt motoričkog razvoja.

Razvoj fine motorike se događa određenim redoslijedom i s vremenom. Odnosi se na precizni „pincer“ hvat, tj. spretnost palca i kažiprsta, kontrola zapešća i manipulativne vještine prstiju ruku. Razvoj fine motorike najbolje se vidi kasnije u pisanju, rezanju škarama i sličnim aktivnostima.

Razvijanje usklađenosti prema središnjoj osi tijela je jedan od aspekata motoričkog razvoja u kojem pokreti prelaze preko središnje osi. Tu spada važan preduvjet za čitanje i pisanje, a to je sposobnost da se desnom rukom može lako dohvatiti predmet koji se nalazi s lijeve strane tijela i obrnuto. Djeca kojoj je teško lijevom rukom uhvatiti predmete koji se nalaze s desne strane tijela, trebaju vježbati presijecanje rukama središnju os vlastitog tijela, savjetuje Goldberg (2003). Spontano uvježbavanje usklađenosti prema središnjoj osi tijela počinje između šestog i devetog mjeseca života, kada dijete puzanjem uvježbava taj motorički uzorak. Također, tu pripada vožnja tricikla i kasnije bicikla gdje dijete razvija tjelesnu ravnotežu i razvoj usklađenosti prema središnjoj osi (Goldberg 2003).

Prema Goldberg (2003) u opću motoriku spadaju:

- skakanje u vis, skakanje u dalj, preskakivanje i poskakivanje,
- penjanje po stubama bez držanja za ogradu,
- učenje vožnje bicikla s dva kotača,
- učenje klizanja,
- učenje prekobacivanja, zvijezde i mosta.

Prema Goldberg (2003) u finu motoriku spadaju:

- Izrezivanje i lijepljenje,
- Vezanje čvorova,
- Nizanje velikih perli,
- Šaranje i crtanje,
- Rezanje škarama po crti,
- Pisanje brojeva do deset,
- Pisanje imena tiskanim slovima,
- Zatvaranje, zakopčavanje i vezanje,
- Hvatanje lopte,
- Bojanje unutar crta,
- Slaganje puzzla.

Prema Goldberg (2003) usklađenost prema središnjoj osi tijela obuhvaća:

- Širenje i zatim križanje ruku
- Ruka ide s desne strane na lijevu i obrnuto
- Ruka dodiruje prste na suprotnoj nozi
- Skakanje „škaricama“

5.1. Motoričke karakteristike djece predškolske dobi

Rana životna dob je najpovoljnije vrijeme za razvoj morfoloških, motoričkih i funkcionalnih sposobnosti. Poznato je da se u tom razdoblju propuštene mogućnosti za razvoj teško mogu kasnije u životu nadoknaditi. Trajkovski (2011) smatra da su dječji vrtići i škole značajni

čimbenici koji bi mogli ponuditi mogućnosti za otklanjanje negativnih posljedica suvremenog načina života za zdravlje djece.

Prema Pejčić i Trajkovski (2018) svakodnevno uključivanje u tjelesno vježbanje djece predškolske i rane školske dobi, važno je jer se pokazalo da prema antropološkim obilježjima, veću mogućnost za postizanje boljih rezultata imaju djeca ispod 11. godina života. Antropološka obilježja koja se razvijaju do određenih granica, sporije će propadati i održat će se na određenoj razini. Neophodno je u razdoblju predškolskog uzrasta i rane školske dobi, omogućavati podražaje tj. one motoričke aktivnosti koje će biti u funkciji maksimalne transformacije osobina i sposobnosti. Iste autorice ističu da se osnovna zakonitost koju treba uvažavati i provoditi, očituje u tvrdnji kako se tijekom rasta i razvoja organizma, osobine i sposobnosti trebaju podići na što višu razinu jer će se što dulje tako zadržati uz napomenu da se redovito vježba.

Nekada se fizička neaktivnost povezivala sa starijim odraslim osobama, ali se danas zbog razvoja tehnologije, fizička neaktivnost više uočava kod mladih i djece. Mladi i djeca smanjuju fizičku aktivnost zbog sve većeg korištenja tehnologija, a ponajviše mobilnih aparata te je prevladala lijenost i tromost. Nekada se djecu htjelo „obuzdati“ od igre u parku, od skakanja po drveću, penjanja i trčanja, no u posljednje vrijeme to se promijenilo (Baureis, Wagenmann 2015). Dječja igrališta i parkovi često budu prazni, a djecu se treba više nego ikad poticati na izlazak iz kuća i igru na otvorenome.

Slobodno vrijeme djeca provode pred ekranima u virtualnom svijetu što povezuje činjenicu da slabi razvoj socijalizacije jer djeca nemaju priliku za druženje, međusobnu komunikaciju i dijeljenje iskustva. Prskalo (2005) navodi da se slobodno vrijeme djece i mladeži sve više koristi za aktivnosti za koje nije potreban gotovo nikakav mišićni napor. Nadalje, isti autor iznosi da je primarna odgojna zadaća s kineziološkog motrišta, stvaranje navike pravilne upotrebe slobodnog vremena, posvećenog vježbanju i kretanju.

S obzirom na današnja istraživanja, autorice Baureis, Wagenmann (2015) navode da se sve više pažnje posvećuje prevenciji fizičke neaktivnosti te su mnogobrojna istraživanja pokazala međusobnu povezanost između fizičke aktivnosti, zdravlja i kognitivnih funkcija kod školske djece. Pokazalo se da fizička aktivnost ima važnu ulogu u prevenciji raznih bolesti: kronične bolesti, određene vrste raka, dijabetesa tipa 2. Kroz istraživanja je vidljivo da djeca slabijih školskih rezultata na zadacima kognitivne kontrole i memorije, rijetko se bave fizičkom aktivnošću. Iste autorice zaključuju da djeca koja su fizički aktivnija pokazuju bolje

moždane funkcije pri rješavanju kognitivnih zadataka te zbog toga imaju bolji uspjeh u školi. Također, napominju da fizička aktivnost utječe i na samopouzdanje, a osobe koje su fizički aktivnije, manje pate od mentalno-zdravstvenih problema.

5.2. *Povezanost tjelesnog vježbanja i kognitivnog razvoja*

Djeca su danas pod stalnim pritiskom i stresom od strane roditelja zbog želje roditelja da budu uspješni, a s time učitelji i odgojitelji žele vidjeti postignuća u razvojnim i spoznajnim procesima. Danas djeca uče za kratkoročan uspjeh, a nekada su djeca učila za život, zaključuje dr. Ranko Rajović u predgovoru knjige *Djeca bolje uče uz kineziologiju*, autorica Baureis i Wagenmann (2015).

U predgovoru navedene knjige stoji kako kineziologija jednostavnim metodama oslobađa stresa i napetosti te daje energiju za učenje za život. Djeca kroz vježbe koordinacije tijela, povećavaju motiviranost jer aktiviraju svoje reakcijske i memorijske potencijale.

Nadalje se u istoj knjizi opisuje kretanje kao osnovna karakteristika ljudi i neophodno je za život. Da su ljudi nepokretna bića po prirodi, naš kompletni nervni sustav ne bi imao nikakvu ulogu. Kretanje ima središnju ulogu te se oko kretanja sve dalje nadograđuje.

Goldberg (2003) ističe kako motoričke aktivnosti puno pridonose učenju. Važni su pokreti zibanja i njihanja jer se tim pokretima odašilju impulsi koji su povezani s održanjem ravnoteže u mozgu. Svi pokreti šalju poruku u mozak te je važno steći dobar motorički razvoj jer je kasnije teško ispravljati već naučeno. Dobar primjer razvoja fine motorike je držanje olovke za pisanje. To je položaj u kojem olovku držimo u pravilnom položaju, u ujednačenoj ravnoteži palca, kažiprsta i srednjaka. Ista autorica napominje, ukoliko dijete stekne neispravnu naviku držanja olovke, bit će teško iznova steći ispravan način držanja olovke.

Činjenica je da mozak najbrže raste i najviše se uči od rođenja do kraja pete godine, te tada polako krene usporavati razvoj. Mozak se nastavlja razvijati i rasti tijekom cijelog života, ali ne više tako brzo kao u prvim godinama života. Zbog toga je dob predškolskog djeteta, najbolje doba za pružanje optimalnog motoričkog razvoja svakog djeteta. Nužno je usmjeravati energiju djeteta prema zabavnim i pokretnim aktivnostima i igrama, zaključuje Goldberg (2003).

6. DJEČJE IGRALIŠTE – MJESTO SPONTANE IGRE DJECE PREDŠKOLSKE DOBI

Dječja igrališta postaju mjesto koje omogućuje različite vrste kretanja i simboličku igru koja se spontano razvija. Svako dječje igralište trebalo bi ponuditi odgovarajuće uređenje i sprave kao što su: tobogani, njihaljke, vrtuljak, pješčanik, kućica za osamljivanje, lopte, tuneli za provlačenje, обручи raznih boja, čunjevi, grede, mala vozila na nožni pogon, građevne i konstruktivne elemente opisuje Došen Dobud (2016).

Dječje suvremeno okruženje nudi u izobilju razne materijale koje maštovita djeca koriste za svoje igre i istraživanja. Elementi iz prirode i primjereni ambalažni proizvodi postaju zanimljivi zbog veće slobode i raznovrsnosti njihove nekonvencionalne upotrebe. Ista autorica navodi kako djeca često brže i voljnije prihvaćaju neoblikovane predmete i materijale koje slobodno i spontano oblikuju i stvaraju.

Dijete ima urođeni poriv za kretanjem i znatiželjni duh te se kroz igru motorički razvoj događa prirodno. No, motorički razvoj ovisi i o optimalnom okruženju. Ukoliko je okruženje obogaćeno, motorički razvoj će napredovati, a ukoliko je siromašan, može zaostajati. Zabava u igri i vježbanje tijela daje priliku i za druge oblike razvoja. Jedan dobar primjer kako potaknuti spontani razvoj motorike u igrama je boravak djeteta na igralištu. Svaka sprava ili oruđe na dječjem igralištu pokreće dijete na kretanje i pomaže mu da se razvija u prostoru na pravilan način. Njihaljke potiču na pokretanje naprijed – natrag, a vrtuljak okreće dijete u krug. tobogani pružaju zabavu u smjeru gore – dolje, a razne penjalice potiču dijete na kretanje u svim smjerovima i testiranje vlastite snage opisuje Goldberg (2003).

Dječja igrališta omogućuju ono najvažnije, a to je kretanje. Kretanje je za malu djecu iznimno važno te je ugodno i razvojno odgovarajuće. Ista autorica ističe da kretanje kod djece pokreće osjećaj sreće jer imaju priliku kretati se okolo, skakati, trčati ili se penjati. Djeca postanu nesretna ili nervozna ako se nađu ograničena na jednom mjestu dulje vrijeme. Kretanje započinje već u maternici, a to buduće majke mogu osjetiti kretanjem svojeg djeteta već u trbuhu. Kada se buduće majke šeću ili njišu, nerođene bebe budu tihe i opuštene, a kada se dijete rodi, kretanje postane neprestano. Od prvih pomicanja ruku i nogu, preko puzanja do prvih dječjih koraka, dijete je u stalnom pokretu. Djeca se smješe kada ih roditelji nježno bacaju u zrak ili kada nauče hodati, ne može ih se uloviti jer ih pokret veseli. Kako djeca rastu tako imaju sve veću želju za energičnim igranjem, penjanjem na sve vrste sprava, trčanjem, a to im prema Goldberg (2003) može ponuditi okruženje dječjeg igrališta.

6.1. *Igre na otvorenom*

Slobodno vrijeme je vrijeme za igru, igrati se možemo kod kuće, na putovanju, u šumi, ljeti ili zimi. Prema Gunther (2007) navest će se nekoliko igara na otvorenome u kojima su djeca u stalnom pokretu. To su igre: Lovljenje sjena, Lovice u parovima, Žandara i lopova, Štafeta kroz tunel.

Lovljenje sjena se igra kada je sunčani dan. Lovac koji lovi pokušava stati na sjenu onih koji bježe, a kada uspije u tome, onaj na čiju je sjenu stao sljedeći lovi. Kao i kod igre lovica, može postojati mjesto „spasa“, gdje su oni koji bježe na sigurnom od lovca.

Lovice u parovima je igra u kojoj su po dvoje djece zavezani jedno za drugo maramom oko jedne noge, a druga je noga slobodna. Tako je povezan i par koji lovi. Igranje lovica u nerazdvojnim parovima je zabavno, ali treba voditi računa da sudjeluju starija djeca kojoj to nije naporno.

Žandara i lopova je jedna od poznatijih igara lovica za veću skupinu djece. U igri je potrebno barem osmero djece koja se podijele u dvije ekipe, lopove i žandare. Žandari pokušavaju uloviti lopove, a svaki ulovljeni lopov ide u zatvor, gdje mora ostati do kraja igre. I kod ove igre postoji „spas“: lopovska špilja. Lopov koji je ušao u lopovsku špilju ne može biti uhvaćen, a igra je gotova kada su svi lopovi u zatvoru.

Štafeta kroz tunel je igra u kojoj se djeca podijele u dvije brojčano jednake ekipe. Članovi obiju ekipa stanu jedan iza drugoga raširenih nogu. Prvi suigraču iza sebe kroz noge doda malu loptu ili komad drva, taj na isti način onome iza sebe i tako dalje. Kad štafeta dospije do posljednjeg, on trči na čelo i ponavlja se dodavanje s početka igre. Pobjedila je ekipa čiji igrači prvi ponovno stoje u istom redoslijedu kao na samom početku.

Igre na otvorenome su se promijenile kao što su se promijenila i djeca. Glavne igračke djeci su postali tableti, mobiteli i pametni gadgeti. Nema više poderanih hlača i blatnjavih tenisica. Dvorišta i ulice su nekada bile okupirane djecom i dječjom vikom iz igre, a sada je više parkiranih automobila nego djece. Postoje neke dječje igre koje možemo nazvati i tradicionalnim jer su svake godine prisutne među djecom. To su igre Crna kraljica 1,2,3, Dan-noć, Školica i gumi gumi. Ukratko će biti opisana svaka navedena igra. (preuzeto 10.9. <https://senzacionalno.hr/blog/igre-otvorenom-145/>)

Igra Crna kraljica se igra tako da onaj koga je dopala uloga crne kraljice bio je okrenut leđima ostatku ekipe. Nakon što bi izgovorio “crna kraljica 1,2,3” okreće se prema drugoj djeci koja moraju stati mirno. Dok onaj koji je okrenut leđima izgovara tu jednu rečenicu, ostali igrači mu moraju prići što bliže, naravno da ih ovaj ne primijeti. Igra završava kada netko dotakne kraljicu.

Igra Dan-noć je jednostavna i zabavna igra koju vole sva djeca. Jedno dijete je “gazda” i ostalima govori kada je dan, a kada je noć. Kada je dan svi moraju ustati, a kada je noć čučnuti. Onaj tko krivo čučne ili ustane, ispada. Pobjednik je, naravno, onaj koji zadnji ostane te preuzima ulogu „gazde“

Za igru školice potrebna je kreda i manji kamenčić. Na asfaltu ili betonu se nacrtaju kvadrati i obilježe brojevima od 1 do 8, a onda se na njih baca kamenčić. Kamenčić se baca stojeći ispred prvog kvadrata ili „kučice“. Kada kamenčić stane na neko polje, igrač mora na jednoj nozi odskakutati do 8 i vratiti se do 1, ali bez da dodirne crte polja ili kamenčić. Kada dođe do svog polja s kamenčićem, uzima ga i vraća se na početak.

Igra gumi gumi uključuje jednu običnu rastezljivu krojačku gumu, a uglavnom ju igraju djevojčice. Iako je ovo dosta poznata igra, u posljednje se vrijeme ne može vidjeti djecu da ju igraju jer ne znaju pravila te polako odlazi u zaborav. Za igru su postojali određeni pokreti koje je trebalo izvesti. radilo se o deset pokreta poredanih po težini. krenulo se od najjednostavnijih pa prema težim koje su mogli izvesti samo rastezljivi znalci.

7. UTJECAJ ODGOJITELJA NA SPONTANOST DJEČJE IGRE

O tome koliko će biti odgojnog utjecaja na igru, ovisi o samim odgojiteljima. Hoće li utjecaj biti kvalitetan, u manjoj ili većoj mjeri partnerski ili nadređeni, sve to ovisi o odgojitelju napominje Došen Dobud (2016).

Ista autorica opisuje kako možemo razlikovati vođenu od slobodne igre. Vođena je poticana i upravljana od strane odgojitelja, odnosno odrasle osobe. Vođena igra ima određenu namjeru i strukturu, svoje okvire i pravila. Uz vođenu igru se pripisuju i didaktičke igre i igračke koje su zapravo, zamišljeni vid ostvarenja određenih odgojno-obrazovnih namjera. Didaktičke igračke su svakodnevno na raspolaganju kao sadržaj za učenje, te se najčešće u prostorijama dječjih vrtića nalaze gdje ih djeca mogu spontano koristiti u njezinom izvornom značenju i namjeri ili joj pridaju neko vlastito značenje i svrhu. To su npr. slagalice, mozgalice, slikovnice, bojanke.

Pokretne igre se često koriste s unaprijed zadanim pravilima. najčešće su to tradicijske igre koje se prenose s generacije na generaciju. Npr. Lovice, Mačke i miša, Pošto, kume, lonac, Brusim, brusim nožice. U pokretnim igrama je moguće mijenjati sadržaj i pravila te igra postaje vrijednija ako inicijativa polazi od djece. U tom slučaju, mijenjanje sadržaja i pravila postaje izraz dječje spontane ideje, odnosno želje i vlastite zamišljene strukture igre donosi Došen Dobud (2016).

Uloga odgojitelja kao osobe odgovorne za razvoj, odgoj i obrazovanje djeteta u simboličkoj igri pronalazimo u odnosu dijete-odgojitelj. interaktivni i partnerski odnos, ispunjen naizmjeničnim ulogama vođenja, dolazi do poticanja cjelokupnog razvoja djeteta i njegove simboličke igre, ističe Badurina (2014). Na razvoj i kvalitetu dječje simboličke igre utječe kvaliteta povezanosti djeteta i odgojitelja te stoga Šagud (2002) donosi dvije uloge odgojitelja koje primjećuje u praksi. Jedna uloga odgojitelja u simboličkoj igri djece rane dobi je direktivna, koja određuje gotovo sve elemente igre, a druga je nedirektivna uloga odgojitelja, koja neizravnim putem nastoji poticati igru djece.

Ulogu odgojitelja u simboličkoj igri djece određuje konkretna situacija unutar koje se igra odvija, ističe Badurina (2014). Ista autorica objašnjava da sama uloga odgojitelja u simboličkoj igri je vrlo kompleksna jer od odgajatelja zahtijeva promišljanje i prikladno interveniranje npr. sudjelovanje kao suigrač ili kao promatrač za potrebe dokumentiranja igre. Nadalje, naglašava da je najdjelotvornije sudjelovanje odgojitelja kada on postaje suigrač ili opskrbljuje dodatnim materijalima i prijedlozima koji simboličku igru čine složenijom. Također, ista autorica navodi da sudjelovanje odgojitelja može biti nedjelotvorno kada je odgojitelj nezainteresiran ili pak previše upravlja igrom.

8. DOSADAŠNJA ISTRAŽIVANJA

8.1. Djetetova percepcija igre

Autorice Rajić i Petrović-Soćo (2015) donose važnost dječje percepcije o igri provodeći istraživanje koje će se u ovom prikazu ukratko opisati i navesti ključni rezultati.

Cilj istraživanja bio je saznati kako djeca doživljavaju igru. Pokušalo se utvrditi postoje li razlike u obilježjima dječje igre i dječjoj percepciji igre s obzirom na njihov uzrast, koji su

najfrekventniji dječji odgovori o igri te koja su zajednička obilježja igre koja su prepoznatljiva u dječjim odgovorima. Kako bi se dobio bolji uvid u dječju percepciju igre, spomenute autorice su provele istraživanje u siječnju i veljači 2013. godine. Sudjelovalo je 208 djece, od toga 107 djece predškolske dobi iz dva zagrebačka vrtića i 101 učenik prvog i drugog razreda dviju zagrebačkih osnovnih škola.

Pokušavajući interpretirati pojam igre i odgovoriti što za njih znači igra, djeca predškolske i školske dobi vrlo često u definiranju daju tautološke odgovore (*Igra je kad se igram, igra je igranje svega ili nečega*). Uslijed nemogućnosti objašnjenja pojma, pojavljuju se odgovori koji igru objašnjavaju nekim općenitim pojmovima ili s uporištem u iskustvu određene aktivnosti, npr.: *Igra je druženje. Igra je kad igram nogomet, Igra je plesanje. Igra je kada mi mama dozvoli da držim brata, pa se smijemo. Igra je kad se lovimo, družimo i igramo ledene babe.*

U istraživanju su autorice koristile Mann-Whitneyev test koji je potvrdio postojanje statistički značajne razlike u dječjoj percepciji igre s obzirom na uzrast. Tako djeca školskog uzrasta statistički značajno pozitivnije percipiraju igru kao zabavu, igru kao funkcionalnu i pokretnu igru, dok djeca predškolskog uzrasta statistički značajno pozitivnije percipiraju igru kao igranje određenom igračkom zaključuju Rajić i Petrović-Soćo (2015).

U istraživanju je utvrđeno da postoji statistički značajna razlika u učestalosti odgovora koji se odnose na sudjelovanje odraslih i vršnjaka u igri s obzirom na uzrast djece, odnosno djeca školskog uzrasta statistički značajno pozitivnije procjenjuju sudjelovanje odraslih (roditelja) i vršnjaka u igri. Zanimljivo je primijetiti da samo jedna učenica navodi odraslu osobu s kojom se igra - učiteljicu kao sudionika u igri, dok predškolska djeca ne navode odgojitelje kao sudionike u igri.

8.2. Stavovi i uloga odgojitelja u simboličkoj igri djece predškolske dobi

Stavovi i uloga odgojitelja u simboličkoj igri djece predškolske dobi mogu se vidjeti u jednogodišnjem akcijskom istraživanju na temu „*Međudjelovanje prostorno-materijalnog okruženja ustanove za rani odgoj i obrazovanje i razvoja simboličke igre djece rane dobi*“ koje je provela autorica Badurina (2014).

Temeljni cilj je bio istražiti načine oblikovanja prostorno-materijalnog okruženja ustanove koji će poticajno djelovati na razvoj simboličke igre djece rane dobi. Od nekoliko istraživanih tema,

u ovom će se radu prikazati rezultati na temu razumijevanja stavova odgojitelja o simboličkoj igri, te razumijevanje njihove uloge u simboličkoj igri.

U istraživanju je sudjelovalo 197 ispitanika, od čega 20 odgojitelja, od toga 6 iz privatnog vrtića i 14 iz gradskih vrtića. Sudjelovalo je 177 djece u dobi od 1 do 4 godine života, iz 9 odgojnih skupina iz triju ustanova ranog odgoja i obrazovanja u Zagrebu.

Pitanja na koja se željelo odgovoriti u akcijskom istraživanju su: *Kako odgojitelji promatraju i dokumentiraju simboličku igru?*; *Kako oblikuju prostorno-materijalno okruženje za simboličku igru?*; *Kako interakcijom s djecom potiču simboličku igru?*; *Kako posreduju tijekom dječje interakcije?* i *Koji tip sudjelovanja koriste (izvan ili unutar tijeka igre)?*.

Rezultati istraživanja su dali odgovor na pitanje *Kako odgojitelji promatraju i dokumentiraju simboličku igru?*. Odgojitelji iz dviju ustanova smatraju promatranje i dokumentiranje simboličke igre temeljem prema kojem planiraju svoje daljnje odgojno-obrazovne postupke, a spontane i samo-organizirane igre proširuju dječji interes. Treći vrtić navodi da je promatranje dječje simboličke igre način uočavanja neprimjerenog ponašanja u skupini te na taj način uočavaju konstruktivno rješavanje dječjih sukoba.

Rezultati na pitanje *Kako oblikuju prostorno-materijalno okruženje za simboličku igru?* donose sljedeće: mogu se razlikovati odgovori odgojitelja gradskih vrtića i odgovori odgojitelja iz privatnog vrtića. Odgojitelji gradskih vrtića smatraju da centar aktivnosti koji potiče dijete na sudjelovanje u simboličkoj igri, treba sadržavati sve potrebne igračke koje predstavljaju replike realnih predmeta, ali i prirodan pedagoški neoblikovan materijal. Odgojitelji privatnog vrtića djeci nude materijale koje su oni sami izradili, pedagoški neoblikovani materijal i prave predmete iz kućanstva.

Razlika u rezultatima između gradskih i privatnog vrtića vidljiva je i u odgovorima na pitanje *Kako interakcijom s djecom potiču simboličku igru?*. Odgojitelji privatnog vrtića smatraju da odgojitelj ne bi trebao djeci predlagati niti koje igračke i materijale će koristiti u igri niti koje će uloge igrati, već postavljati poticajna pitanja koja će djecu uputiti na samostalno promišljanje o odabiru. Odgojitelji gradskih vrtića interveniraju u simboličku igru prikladnom podrškom i razgovorom.

Pitanje *Kako posreduju tijekom dječje interakcije?* rezultiralo je sljedećim: odgojitelji svih triju ustanova smatraju posredovanje nužnim te ističu uvažavajući odnos između djece i djece i

odgojitelja. Konkretno intervencije ovise o samoj situaciji, no odgojitelji privatnog vrtića ne prakticiraju predlaganje alternativnih scenarija i uloga u igri.

Rezultati za *Koji tip sudjelovanja koriste?*: svi odgojitelji su odgovorili da sudjeluju u simboličkoj igri kada djeca to od njih traže. Odgojitelji gradskih vrtića se uključuju i samoinicijativno u igru s namjerom stjecanja uvida u teme dječjih igara i način komunikacije. Odgojitelji privatnog vrtića sebe opisuju kao osobu koja postavlja pozornicu za igru te smatraju suvišnim sudjelovanje odgojitelja u dječjoj simboličkoj igri.

9. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

9.1. Cilj istraživanja

Cilj provedenog istraživanja bio je ispitati utjecaj odgojitelja na spontanost dječje igre u predškolskoj dobi.

9.2. Uzorak ispitanika

Istraživanje se provodilo putem mrežnog anketnog upitnika s naslovom „Utjecaj odgojitelja na spontanost dječje igre.“ Anketa je provedena tijekom srpnja i kolovoza 2022. godine, a obuhvaćeno je 108 sudionika. Anketni upitnik se postavio na mrežne kanale Facebook i Instagram te se najvećim dijelom prikupljalo u grupama „Odgojitelji i odgojitelji pripravnici“ te u grupi „Odgojitelji predškolske djece.“

9.3. Mjerni instrument

S obzirom na cilj, istraživanje polazi od općih pitanja o spolu i dobi ispitanika, radnom stažu odgojitelja te stupnju obrazovanja. Središnji dio anketnog upitnika ispituje slaganje i ne slaganje s određenim tvrdnjama o utjecaju odgojitelja na spontanu igru djece predškolske dobi. Na kraju anketnog upitnika, ispitanici određuju svoju ulogu odgojitelja u spontanoj igri djece. Instrument istraživanja bio je anketni upitnik, a svi podatci su prikupljeni putem anketiranja. Anketiranje je bilo anonimno i dobrovoljno te je provedeno isključivo u svrhu pisanja ovog diplomskog rada.

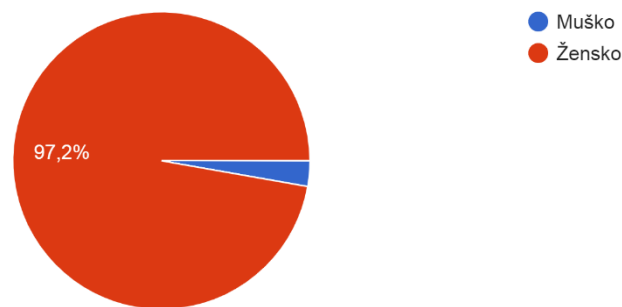
Anketni upitnik se sastoji od 17 pitanja koji su zatvorenog tipa i linearnog mjerila za određivanje slaganja i neslaganja s ponuđenim tvrdnjama.

9.4. Rezultati i rasprava

1) Prvo pitanje anketnog upitnika odnosilo se na određivanje spola ispitanika.

Označite Vaš spol

108 odgovora



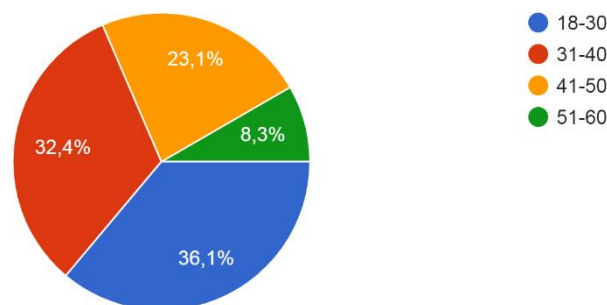
Grafikon 1. Označite Vaš spol

Na prvo pitanje anketnog upitnika koje se odnosi na spol odgovorilo je 108 ispitanika od kojih je 97,2% odgovorilo da je ženskog spola, a 2,8% da je muškog spola.

2) Drugo pitanje anketnog upitnika odnosilo se na dob ispitanika.

Označite Vašu dob

108 odgovora



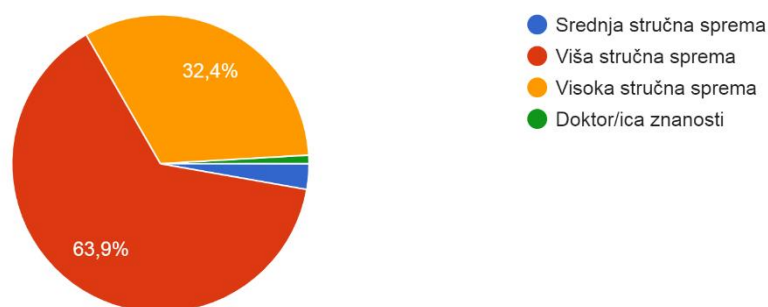
Grafikon 2. Označite Vašu dob

Na drugo pitanje anketnog upitnika koje se odnosi na dob ispitanika odgovorilo je 108 ispitanika od kojih 36,1% ima od 18 do 30 godina, 32,4% ima od 31 do 40 godina, 23,1% ima od 41 do 50 godina i 8,3% ima od 51 do 60 godina.

3) Treće pitanje anketnog upitnika odnosilo se na stupanj obrazovanja ispitanika.

Stupanj obrazovanja

108 odgovora



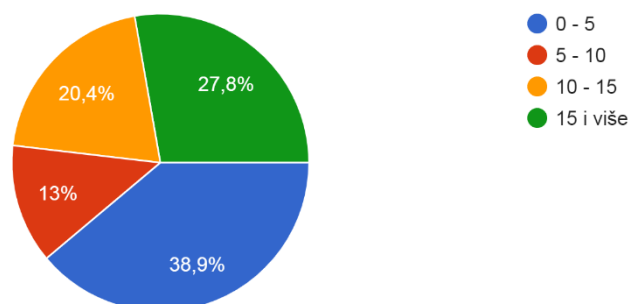
Grafikon 3. Stupanj obrazovanja

Od 108 ispitanika, 63,9% odgovorilo je da posjeduju stupanj obrazovanja više stručne spreme, 32,4% odgovorilo je da im je stupanj obrazovanja visoka stručna sprema. Od 108 ispitanika, troje ispitanika ima srednju stručnu spremu što iznosi 2,8% te samo jedan ispitanik je doktor/ica znanosti što iznosi 0,9%.

4) Četvrto pitanje anketnog upitnika odnosilo se na godine radnog iskustva.

Godine radnog iskustva

108 odgovora



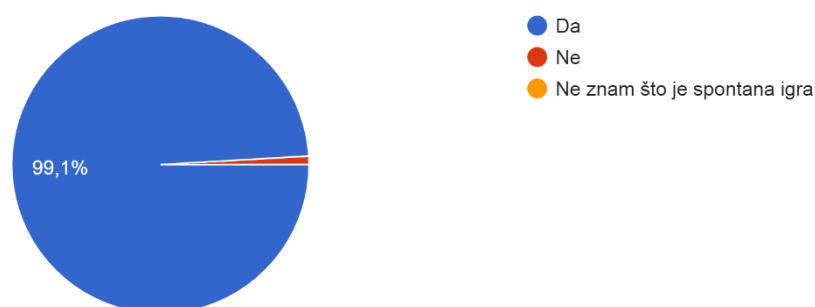
Grafikon 4. Godine radnog iskustva

Na četvrto pitanje anketnog upitnika koje se odnosi na godine radnog iskustva odgovorilo je 108 ispitanika od kojih 38,9% ima od 0 do 5 godina radnog iskustva, 13% ima od 5 do 10 godina radnog iskustva, 20,4% ima od 10 do 15 godina radnog iskustva i 27,8% ima više od 15 godina radnog iskustva.

5) Peto pitanje anketnog upitnika zatvorenog je tipa te traži odgovor na pitanje primjećuju li ispitanici spontanu igru kod djece.

Primjećujete li spontanu igru kod djece?

108 odgovora

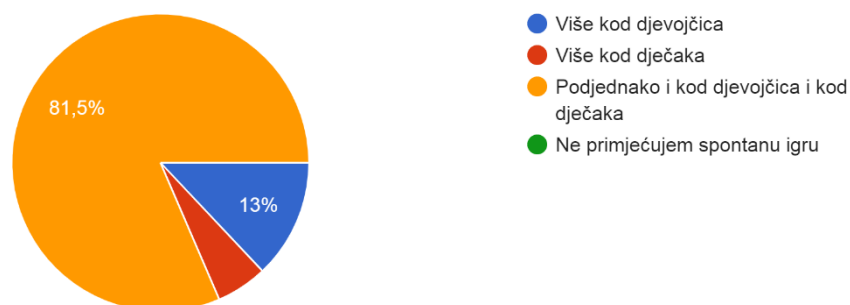


Grafikon 5. Primjećujete li spontanu igru kod djece?

Na ponuđeno pitanje, odgovorilo je 108 ispitanika te je 99,1% odgovorilo potvrdno, da primjećuju spontanu igru djece. Samo je jedan ispitanik odgovorio da ne primjećuje spontanu igru kod djece te nije bilo odgovora da ne znaju što je spontana igra.

6) Šesto pitanje anketnog upitnika postavlja pitanje „Ukoliko primjećujete spontanu igru kod djece, provodi li se ona više kod djevojčica ili kod dječaka?“

Ukoliko primjećujete spontanu igru kod djece, provodi li se ona više kod djevojčica ili kod dječaka?
108 odgovora

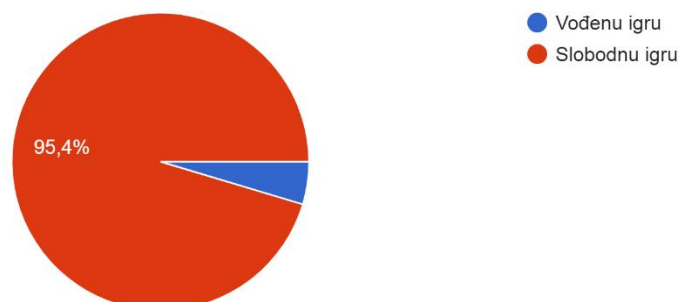


Grafikon 6. Ukoliko primjećujete spontanu igru kod djece, provodi li se ona više kod djevojčica ili dječaka?

Na šesto pitanje odgovorilo je 108 ispitanika, 81,5% ispitanika primjećuje spontanu igru podjednako i kod djevojčica i kod dječaka. 13% ispitanika primjećuje više spontane igre kod dječaka, a 5,6% primjećuje više spontane igre kod djevojčica. Nitko od 108 ispitanika nije odgovorio da ne primjećuje spontanu igru.

7) Sedmo pitanje anketnog upitnika tražilo je od ispitanika da označe preferiraju li više u radu s djecom vođenu ili slobodnu igru.

Označite što više preferirate u radu s djecom.
108 odgovora



Grafikon 7. Označite što više preferirate u radu s djecom.

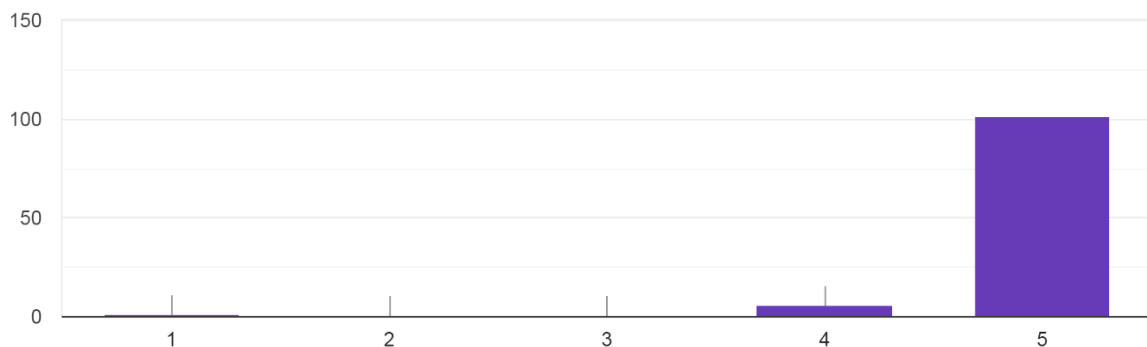
Od 108 ispitanika koji su odgovorili na anketno pitanje, 95,4% ispitanika je odgovorilo da u radu s djecom preferiraju slobodnu igru, dok je tek 4,6% ispitanika odgovorilo da u radu s djecom preferiraju vođenu igru.

8) Osmim pitanjem, anketa je ponudila pitanja u linearnom mjerilu gdje su ispitanici određivali stupanj slaganja, odnosno ne slaganja s navedenim tvrdnjama.

Ponuđena tvrdnja u osmom pitanju bila je: „Igra u sebi nosi kreativnu energiju i omogućuje cjelovit razvoj djeteta.“

Igra u sebi nosi kreativnu energiju i omogućuje cjelovit razvoj djeteta.

108 odgovora



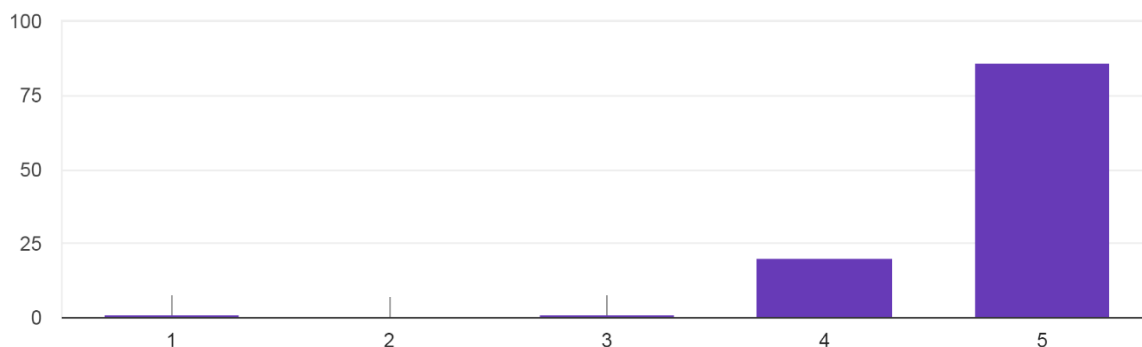
Grafikon 8. Igra u sebi nosi kreativnu energiju i omogućuje cjeloviti razvoj djeteta.

Od 108 ispitanika, 93,5% ispitanika se u potpunosti slaže s tvrdnjom da igra u sebi nosi kreativnu energiju i da omogućuje cjelovit razvoj djeteta. Od toga samo 0,9% tj. jedan ispitanik se ne slaže s navedenom tvrdnjom. Također, 5,6% ispitanika je odgovorilo da se slaže s navedenom tvrdnjom.

9) Ponuđena tvrdnja u devetom pitanju bila je: „U dječjoj igri možemo prepoznati emocionalna stanja djeteta.“

U dječjoj igri možemo prepoznati emocionalna stanja djeteta.

108 odgovora



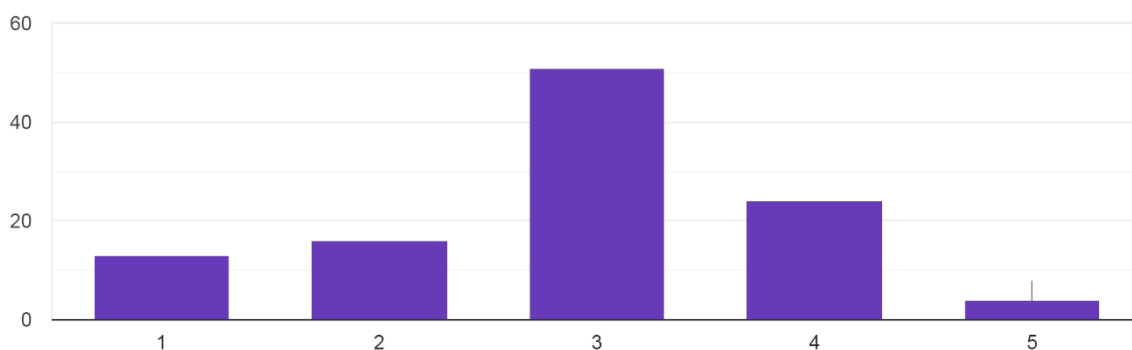
Grafikon 9. U dječjoj igri možemo prepoznati emocionalna stanja djeteta.

Na ponuđenu tvrdnju je odgovorilo 108 ispitanika. 18,5% ispitanika se slaže, a 79,6% se u potpunosti slaže s tvrdnjom da se u dječjoj igri mogu prepoznati emocionalna stanja djeteta. Od toga je samo jedan ispitanik odgovorio da se u potpunosti ne slaže s navedenom tvrdnjom, a jedan ispitanik je odgovorio da se slaže i ne slaže s tvrdnjom.

10) Tvrdnja desetog pitanja bila je: Djeca se u današnje vrijeme ne znaju spontano i samostalno zaigrati.

Djeca se u današnje vrijeme ne znaju spontano i samostalno zaigrati.

108 odgovora



Grafikon 10. Djeca se u današnje vrijeme ne znaju spontano i samostalno zaigrati.

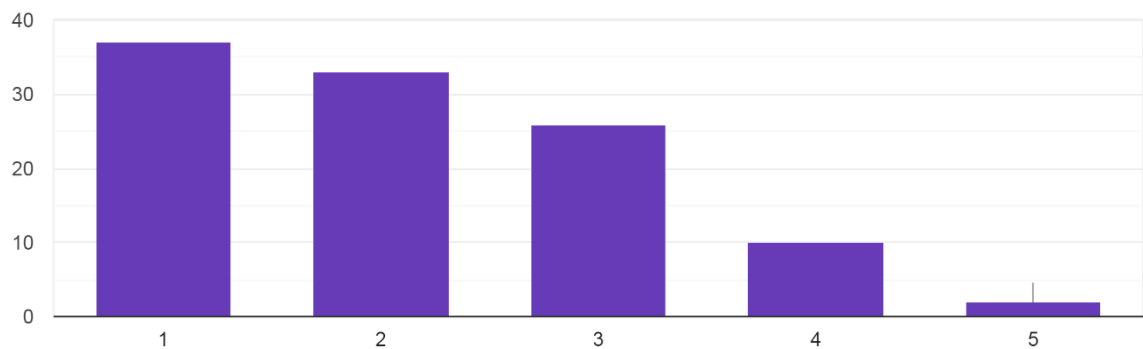
Od 108 ispitanika, najveći broj ispitanika, njih 47,2%, slaže se i ne slaže s navedenom tvrdnjom. 22,2% ispitanika se slaže, a 14,8% se ne slaže s tvrdnjom. 12% ispitanika se u potpunosti ne

slaže s tvrdnjom, a samo 3,7% se u potpunosti slaže s tvrdnjom da se današnja djeca ne znaju samostalno i spontano zaigrati.

11) Ponuđena tvrdnja na jedanaesto pitanje bila je: „Dok traje spontana igra, uplićem se u igru donošenjem novih pravila, postavljanjem pitanja ili donošenjem dodatnih rekvizita.“

Dok traje spontana igra, uplićem se u igru donošenjem novih pravila, postavljanjem pitanja ili donošenjem dodatnih rekvizita.

108 odgovora



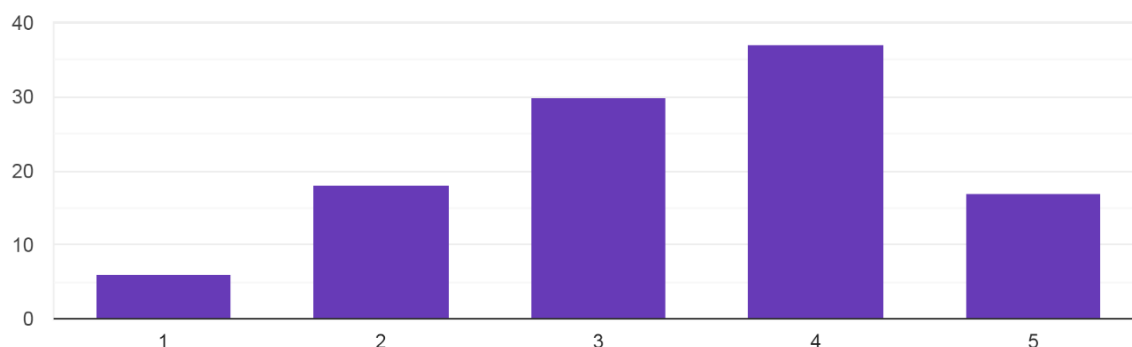
Grafikon 11. Dok traje spontana igra, uplićem se u igru donošenjem novih pravila, postavljanjem pitanja ili donošenjem dodatnih rekvizita.

Od 108 ispitanika, 34,3% ispitanika se u potpunosti ne slaže s navedenom tvrdnjom, 30,6% ispitanika se ne slaže, 24,1% ispitanika je odgovorilo da se slaže i ne slaže s tvrdnjom, 9,3% se slaže, a 1,9% se u potpunosti slaže s navedenom tvrdnjom.

12) Ponuđena tvrdnja u dvanaestom pitanju bila je: „U dječjim vrtićima, djeca igraju tradicijske igre kao što su: Gumi gumi, Ledena baba, Mačke i miša, Lovice, Skrivača.“

U dječjim vrtićima, djeca igraju tradicijske igre kao što su: Gumi gumi, Ledena baba, Mačke i miša, Lovice, Skrivača.

108 odgovora



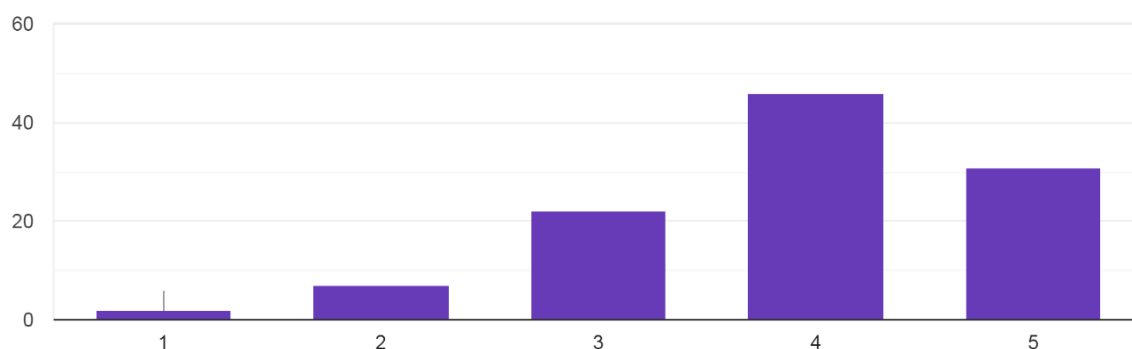
Grafikon 12. U dječjim vrtićima, djeca igraju tradicijske igre kao što su: Gumi-gumi, Ledena baba, Mačke i miša, Lovice, skrivača

Od 108 ispitanika, 34,3% se slaže, a 16,7% se ne slaže s navedenom tvrdnjom. 5,6% se u potpunosti ne slažu, a 15,7% ispitanika se u potpunosti slaže s tvrdnjom. 27,8% ispitanika je odgovorilo da se slaže i ne slaže s tvrdnjom.

13) Ponuđena tvrdnja na trinaesto pitanje bila je: „Igra koja je poticana i obogaćena motivirajućim sadržajima od strane odrasle osobe, na dijete utječe uvijek pozitivno i daje dobre rezultate u razvijanju jezično-govornih kompetencija.“

Igra koja je poticana i obogaćena motivirajućim sadržajima od strane odrasle osobe, na dijete utječe uvijek pozitivno i daje dobre rezultate u razvijanju jezično-govornih kompetencija.

108 odgovora

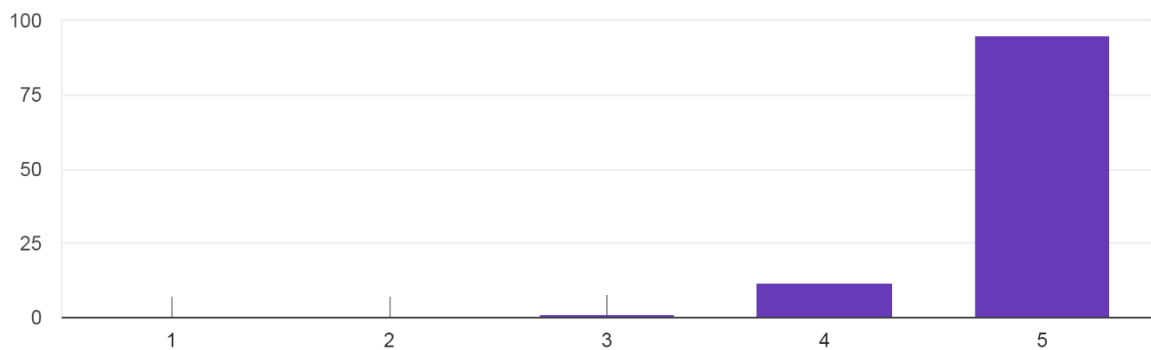


Grafikon 13. Igra koja je poticana i obogaćena motivirajućim sadržajima od strane odrasle osobe, na dijete utječe uvijek pozitivno i daje dobre rezultate u razvijanju jezično-govornih kompetencija.

Od 108 ispitanika, 42,6% se slaže s navedenom tvrdnjom, a 28,7% se u potpunosti slaže s tvrdnjom. s navedenom tvrdnjom se u potpunosti ne slaže 1,9% ispitanika, a 6,5% ispitanika je odgovorilo da se ne slaže s tvrdnjom.

14) Ponuđena tvrdnja na četrnaesto pitanje bila je: „Igra se može odvijati bilo gdje uz pomoć različitih materijala.“

Igra se može odvijati bilo gdje te uz pomoć različitih materijala.
108 odgovora



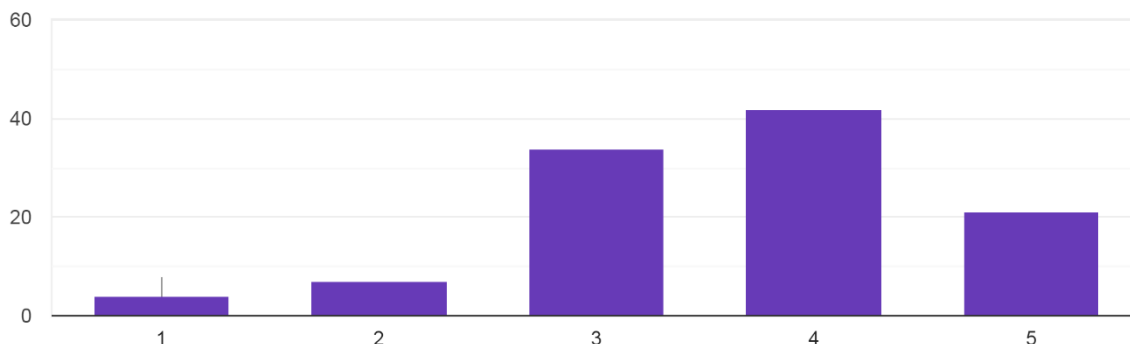
Grafikon 14. Igra se može odvijati bilo gdje te uz pomoć različitih materijala.

Od 108 ispitanika, s navedenom tvrdnjom slaže se 11.1%, a u potpunosti se slaže 88% ispitanika. Jedan ispitanik je odgovorio da se slaže i ne slaže, a nije bilo odgovora o neslaganju s navedenom tvrdnjom.

15) Ponuđena tvrdnja na petnaesto pitanje bila je: Za poticanje spontanosti dječje igre, svakodnevno pripremam centre za igru (priprema novih materijala i izrađivanje igračkaka).

Za poticanje spontanosti dječje igre, svakodnevno pripremam centre za igru (priprema novih materijala i izrađivanje igračkaka).

108 odgovora



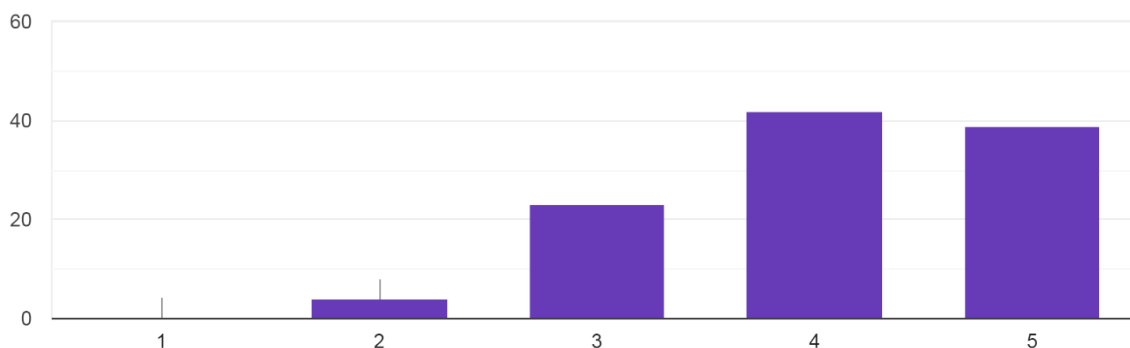
Grafikon 15. Za poticanje spontanosti dječje igre, svakodnevno pripremam centre za igru (priprema novih materijala i izrađivanje igračkaka).

Na navedenu tvrdnju, od 108 ispitanika, 3,7% odgovorilo je da se u potpunosti ne slažu, a 6,5% se ne slažu s tvrdnjom. 19,4% se u potpunosti slaže s tvrdnjom, a najveći broj ispitanika njih 38,9% je odgovorilo da se slaže s tvrdnjom. također, veliki broj ispitanika njih 31,5% se slaže i ne slaže s navedenom tvrdnjom.

16) Ponuđena tvrdnja na šesnaesto pitanje bila je: „Spontana igra koja se odvija na dječjim igralištima najuspješniji je vid motoričkog razvoja djeteta.“

Spontana igra koja se odvija na dječjim igralištima najuspješniji je vid motoričkog razvoja djeteta.

108 odgovora

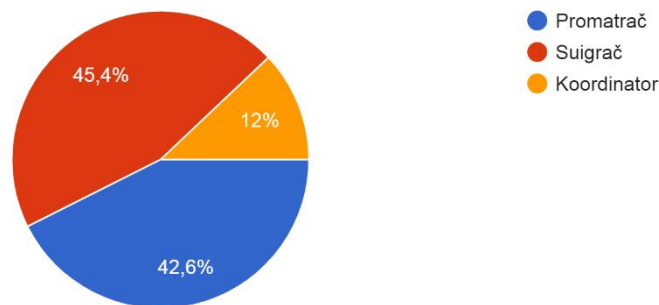


Grafikon 16. Spontana igra koja se odvija na dječjim igralištima najuspješniji je vid motoričkog razvoja djeteta.

Od 108 ispitanika, 36,1% ispitanika se u potpunosti slaže s navedenom tvrdnjom te nema odgovora za potpuno ne slaganje s tvrdnjom. 38,9% se slaže s tvrdnjom, a 3,7% se ne slaže s tvrdnjom. 21,3% ispitanika se slaže i ne slaže s navedenom tvrdnjom.

17) Posljednje sedamnaesto pitanje tražilo je od ispitanika da odrede svoju ulogu odgojitelja u igri s djecom.

Odredite svoju ulogu odgojitelja u igri s djecom.
108 odgovora



Grafikon 17. Odredite svoju ulogu odgojitelja u igri s djecom.

Od 108 ispitanika koji su odgovorili na pitanje, 45,4% ispitanika se smatra suigračem u igri s djecom. 42,6% ispitanika se smatra promatračem, a najmanje 12% se smatra koordinatorom u igri s djecom.

ZAKLJUČAK

Igra može odigrati važnu ulogu u razvoju djeteta na svim razvojnim područjima. Samo na prirodan, spontan i kreativan način mogu se vidjeti rezultati usvajanja pravilnog govora, jezika, čitanja i pisanja te u igri dijete zadovoljava najvažniju potrebu, pokret. Uz sve promjene u suvremenom poimanju djetinjstva, igra je ostala dječja glavna značajka u svim njenim oblicima, ali i nekim novim. Igra je najvažnija i najosnovnija djetetova aktivnost te najviše utječe na njegov razvoj, ona je i djetetova fizička nužnost koja se treba ostvarivati svakoga dana zaključuju Rajić i Petrović-Soćo (2015). Zaključujem kako je igra jedina prava stvarnost u kojoj se svako dijete može ostvariti i pokazati sebe jedinstvenim, a mi odrasli, roditelji i odgajatelji nužni smo iskoristiti priliku pravilnog poučavanja i razvoja u svim razvojnim područjima koristeći igru kao motivaciju i poticaj.

U provedenoj anketi je sudjelovalo više ispitanika ženske populacije, njih 97%. S obzirom na dob, u istraživanju su sudjelovali većim djelom odgojitelji od 18 do 40 godina, dok je samo 8% onih od 51 do 60 godina. može se zaključiti da starija populacija ne sudjeluje u anketnim ispitivanjima ili nisu na društvenim mrežama. prema stupnju obrazovanja odgojitelja, najviše ispitanika ima stupanj više stručne spreme, njih 64%. Za primijetiti je da je u anketi sudjelovao samo jedan ispitanik koji je doktor ili doktorica znanosti. U anketi je sudjelovalo najviše odgojitelja koji imaju do pet godina radnog iskustva.

Anketno istraživanje je pokazalo da 99% odgojitelja primjećuje spontanu igru kod djece te 80% podjednako i kod djevojčica i kod dječaka. Odgojitelji više preferiraju slobodnu igru od vođenje igre u radu s djecom. Više od 93% odgojitelja potvrđuje da igra u sebi nosi kreativnu energiju, da omogućuje cjeloviti razvoj djeteta i da u dječjoj igri mogu prepoznati emocionalna stanja djeteta. Isto toliko odgojitelja smatra da se igra može odvijati bilo gdje, te uz pomoć različitih materijala. 47% odgojitelja ima podijeljeno mišljenje o tome da se djeca u današnje vrijeme ne znaju spontano i samostalno zaigrati. 22% odgojitelja na ovo pitanje je odgovorilo potvrdno. Većina odgojitelja, njih 60% ne upliću se u dječju igru donošenjem pravila, postavljanjem pitanja ili rekvizita, te se u potpunosti slažu s tvrdnjom da je spontana igra koja se odvija na dječjim igralištima najuspješniji vid motoričkog razvoja djeteta. Odgojitelji također smatraju da se djeca u dječjim vrtićima još uvijek igraju tradicijske igre kao što su Gumi gumi, Ledene babe, Mačke i miša, no oko 20% su istaknuli da se djeca ne igraju tradicijske igre. Za poticanje spontanosti dječje igre 60% odgojitelja svakodnevno pripremaju centre za igru.

Posljednjim pitanjem odgojitelji su odredili vlastitu ulogu sebe kao odgojitelja u igri s djecom. Najviše njih 45% sebe smatra suigračem, 43% sebe smatra promatračem, a najmanje 12% sebe smatra koordinatorom u igri s djecom.

LITERATURA

1. Aladrović Slovaček, K. (2010). Važnost didaktičke igre kao elementa komunikacijsko-funkcionalnog pristupa u razvoju jezično-komunikacijske kompetencije u ranome diskursu poučavanja materinskoga jezika, u: *Stavovi promjena - promjene stavova*, ur. Vučo, J. i Milatović, B., Filozofski fakultet, Nikšić, 402-410
2. Badurina, P. (2014). Uloge odgojitelja u simboličkoj igri djece rane dobi. *Napredak* 156 (1-2) 47-75 (2015)
3. Baureis, H., Wagenmann, C. (2015). *Djeca bolje uče uz kineziologiju. Savjeti i vježbe za lakše učenje i bolju koncentraciju. S predgovorom dr. Ranka Rajovića*. Split: Harfa d.o.o.
4. Cvijić, A. (1895). *Rukovođ za zabavišta*. Zagreb: HPKZ
5. Došen Dobud, A. (2016). *Dijete – istraživač i stvaralac - Igra, istraživanje i stvaranje djece rane i predškolske dobi*. Zagreb: Alineja
6. Goldberg, S. (2003). *Razvojne igre za predškolsko dijete. Individualizirani program igre i učenja*. Lekenik: Ostvarenje d.o.o.
7. Groos, K. (1898). *The play of animals*. New york: D. Appleton and company
8. Gunther, T. (2007). *1000 zabavnih igara*. Zagreb: Mozaik knjiga
9. Klarin, M. (2017). *Psihologija dječje igre*. Sveučilište u Zadru, Grafikart d.o.o.
10. Kranowitz Stock, C. M.A. (2018). *Igre za senzornu integraciju. Aktivnosti za djecu s poteškoćama osjetilne obrade*. Lekenik: Ostvarenje d.o.o.
11. Pejčić, A., Trajkovski, B. (2018). *Što i kako vježbati s djecom u vrtiću i školi. 2. prerađeno i dopunjeno izdanje*. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Rijeci, Rijeka
12. Prskalo, I. (2005). Kineziološko motrište na slobodno vrijeme djeteta. *Zbornik Učiteljske akademije u Zagrebu*, vol. 7, br. 2, 329-340.
13. Rajić, V., Petrović-Soćo, B. (2015). **Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi. Školski vjesnik: časopis za pedagoški teoriju i praksu, 64 (4), 603-620.**
14. Senzacionalno.hr. Preuzeto sa: internetska stranica <https://senzacionalno.hr/blog/igre-otvorenom-145/>
15. Šagud, M. (2002.). *Odgajatelj u dječjoj igri*. Zagreb: Školske novine
16. Šego, J. (2009). **Utjecaj okoline na govorno-komunikacijsku kompetenciju djece; jezične igre kao poticaj dječjemu govornom razvoju. Stručni rad. Časopis Govor, 26 (2), 119-149.**

17. Zagorac, I. (2006). Igra kao cjeloživotna aktivnost. *Metodički ogledi: časopis za filozofiju odgoja*, 13(1), 69-80.
18. Trajkovski, B. (2011). *Kinantropometrijska obilježja djece predškolske dobi i njihova povezanost s razinom tjelesne aktivnosti roditelja*. Doktorski rad. Kineziološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb
19. Vasta, R., Haith, M. M. i Miller, S. A. (2005). *Dječja Psihologija*. Jastrebarsko: Naklada Slap

PRILOG

Utjecaj odgojitelja na spontanost dječje igre

Poštovani odgojitelji i odgojiteljice,

pred Vama se nalazi kratka anketa o Utjecaju odgojitelja na spontanost dječje igre. Ljubazno Vas molim da ispunite anketu u svrhu pisanja diplomskog rada. Anketa je u potpunosti anonimna, a rezultati ankete biti će predstavljeni u diplomskom radu.

Unaprijed se zahvaljujem na izdvojenom vremenu i suradnji.

S poštovanjem,
univ. bacc. praesc. educ. Mateja Babić

***Obavezno**

1. Označite Vaš spol *

Označite samo jedan oval.

Muško

Žensko

2. Označite Vašu dob *

Označite samo jedan oval.

18-30

31-40

41-50

51-60

3. Stupanj obrazovanja *

Označite samo jedan oval.

Srednja stručna sprema

Viša stručna sprema

Visoka stručna sprema

Doktor/ica znanosti

4. Godine radnog iskustva *

Označite samo jedan oval.

- 0 - 5
 5 - 10
 10 - 15
 15 i više

5. Primjećujete li spontanu igru kod djece? *

Označite samo jedan oval.

- Da
 Ne
 Ne znam što je spontana igra

6. Ukoliko primjećujete spontanu igru kod djece, provodi li se ona više kod djevojčica ili kod dječaka? *

Označite samo jedan oval.

- Više kod djevojčica
 Više kod dječaka
 Podjednako i kod djevojčica i kod dječaka
 Ne primjećujem spontanu igru

7. Označite što više preferirate u radu s djecom. *

Označite samo jedan oval.

- Vođenu igru
 Slobodnu igru

Označite stupanj slaganja sa sljedećim tvrdnjama

1. U POTPUNOSTI SE NE SLAŽEM
2. NE SLAŽEM SE
3. I SLAŽEM SE I NE SLAŽEM SE
4. SLAŽEM SE
5. U POTPUNOSTI SE SLAŽEM

8. Igra u sebi nosi kreativnu energiju i omogućuje cjelovit razvoj djeteta. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

9. U dječjoj igri možemo prepoznati emocionalna stanja djeteta. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

10. Djeca se u današnje vrijeme ne znaju spontano i samostalno zaigrati. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

11. Dok traje spontana igra, uplićem se u igru donošenjem novih pravila, postavljanjem pitanja ili donošenjem dodatnih rekvizita. *

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

12. U dječjim vrtićima, djeca igraju tradicijske igre kao što su: Gumi gumi, Ledena baba, Mačke i miša, Lovice, Skrivača. *

Označite samo jedan oval.

	1	2	3	4	5	
U potpunosti se ne slažem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	U potpunosti se slažem

13. Igra koja je poticana i obogaćena motivirajućim sadržajima od strane odrasle osobe, na dijete utječe uvijek pozitivno i daje dobre rezultate u razvijanju jezično-govornih kompetencija. *

Označite samo jedan oval.

	1	2	3	4	5	
U potpunosti se ne slažem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	U potpunosti se slažem

14. Igra se može odvijati bilo gdje te uz pomoć različitih materijala. *

Označite samo jedan oval.

	1	2	3	4	5	
U potpunosti se ne slažem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	U potpunosti se slažem

15. Za poticanje spontanosti dječje igre, svakodnevno pripremam centre za igru (priprema novih materijala i izrađivanje igračkaka). *

Označite samo jedan oval.

	1	2	3	4	5	
U potpunosti se ne slažem	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	U potpunosti se slažem

16. Spontana igra koja se odvija na dječjim igralištima najuspješniji je vid motoričkog razvoja * djeteta.

Označite samo jedan oval.

1 2 3 4 5

U potpunosti se ne slažem U potpunosti se slažem

17. Odredite svoju ulogu odgojitelja u igri s djecom.

Označite samo jedan oval.

- Promatrač
 Suigrač
 Koordinator

Google nije izradio niti podržava ovaj sadržaj.

Google Obrasci

Izjava o samostalnoj izradi rada

Ja, Mateja Babić izjavljujem da sam ovaj rad izradila samostalno uz potrebne konzultacije, savjete i uporabu navedene literature.

Potpis
